「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
天下創世
with
パワーアップキット

はじめにお読みください

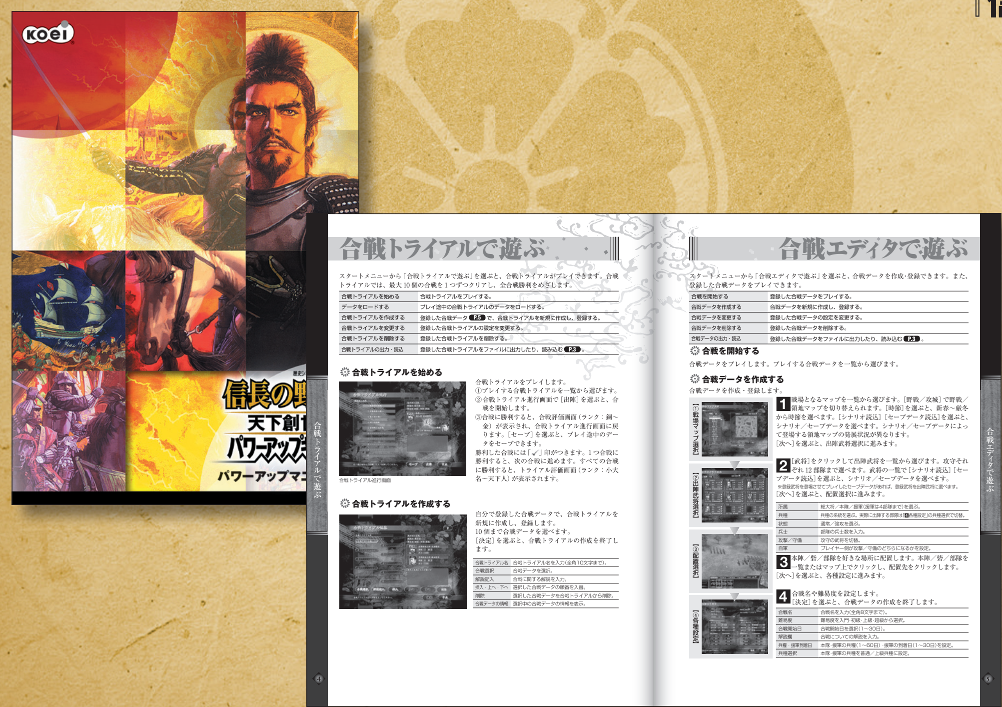
※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・天下創世』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・天下創世 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・天下創世』

2003年に発売されたシリーズ11作目。シリーズ初の内政および戦闘の完全3D化を実現しました。内政では、自国をプレイヤーだけの理想郷に創造していくことができます。逆に攻城戦では、敵の築いた城下町を破壊するといった展開を楽しむことができます。



『信長の野望・天下創世 パワーアップキット』

ステージクリア型モード「合戦トライアル」、戦場や武将を自由に選んで戦える「合戦エディタ」を搭載。新しい施設も追加された。もちろん、各種エディタ機能も健在です。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

画面の見方

政略画面

政略は「政略画面」で行います。
領地マップおよび小地図は、「攻城戦画面」でも
同じものが表示されます。



基本情報
現在の時節、大名名、領地名、命令回数、金銭／兵糧の量、兵士数など。

領地情報
[領地情報] をクリックすると、領地情報（P.18,33）が表示される。

領地マップ
城と城下の発展、領民の様子が表示される。マウスかショートカットキーで操作。カーソルを合わせると、施設名が表示される。領民をクリックすると、領民が話す。

スクロール	画面端にカーソルを合わせると、その方向にスクロール。
ズームアップ／ダウン	ホイールボタンを上下に回すと、ズームアップ／ダウン。
回転	ホイールボタンを左右にドラッグすると、左右に回転。
視点切替	ホイールボタンを上下にドラッグすると、視点を上下に切り替え。

ショートカットキー

マップの操作（政略／野戦／攻城戦共通）	
スクロール	テンキーの「12346789」、または矢印キーの「↑↓←→」。
ズームアップ／ダウン	「PageUp」「PageDown」。
回転	「Ctrl」キー＋矢印キーの「←→」、または「W」「R」。
視点切替	「Ctrl」キー＋矢印キーの「↑↓」、または「Z」「X」。

政略コマンド
政略で実行できるコマンド（P.42）のみが表示される。灰色は実行不可。

日本小図
[小図] をクリックすると、日本小図が表示される。[日本] [街道] タブで表示内容を切り替え。

日本	大名家ごとに家紋〈かもん〉で領地が表示される。領地にカーソルを合わせると、城名が表示される。領地をクリックすると、領地マップがその領地に切り替わる。
街道	領地に接する街道上の見張り台〈みはりだい〉／関所の様子が表示される。関所が設置されると関所マーカーが表示される。破壊された見張り台には「×」が表示される。

機能
機能（P.19）が表示される。

?
ヘルプが表示される。

日本大図
クリックすると、「日本大図」に切り替え（P.18）。

領地切り替え

◀ ▶	1つ前／後の領地（委任領地は除く）
居城	居城（大名のいる城）

区切れ
領地マップに町並みごとの区切れが表示される。

小地図
[合] [アイコン] で町並みの表示方法を切り替えられる。

合	色分け表示。
アイコン	アイコン表示。
町並み	町並みの種類をアイコンで表示。 農村　商人町　武家町 寺町　南蛮町　貿易町 公家町　宿場町　忍の里 鍛冶村　牧場　大社 本願寺　八幡宮

自家
クリックすると、自家の情報一覧（P.19）。

全体
クリックすると、日本すべての情報一覧（P.19）。

政略終了
クリックすると、政略を終了し、他の大名にターンが移る。

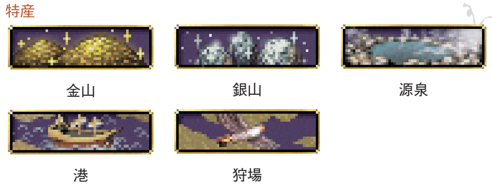
画面の見方　画面の見方

領地情報

領地情報は［内政］［物資］［武将］［状態］［開発］のタブをクリックすると、表示内容を切り替えられます。

◉ **内政**　●最大兵士（数）／農業／商業／日本文化／南蛮〈なんばん〉文化の数値が表示される。
◉ **物資**　●城の物資量と税率（収支）、関所の有無、特産〈とくさん〉（P.33）が表示される。
関所の設置／廃止は、大名規模が大大名以上のときのみ。





◉ **武将**　●城にいる武将一覧を表示。コマンド実行済みの武将には「済」が表示される。
◉ **状態**　●領地の委任内容（P.52）、訪問者（P.33）、災害（P.33）が表示される。





◉ **開発**　●開発状況と、民忠／治安／治水、開発可能な町並みが表示される。



日本大図

［日本大図］をクリックすると、画面全体が日本大図に切り替わります。



一覧

［自家］や［全体］をクリックすると、情報（P.32）の一覧が表示されます。



機能

［機能］をクリックすると、機能が表示されます。セーブ／ロード／終了などをします。野戦／攻城戦中はセーブ／ロードできません。



◉ **セーブ**　●データをセーブする。20カ所まで。
◉ **ロード**　●データをロードして、続きから再開する。
◉ **環境設定**

自国の合戦	自国の合戦を「見る／選択／見ない」で設定。「選択」にすると、合戦が起こるごとに選べる。
メッセージスピード	「0～5」で設定。大きいほど進み方が速い。
BGM／効果音 音声のボリューム	「0～5」で設定。BGMを0にすると、ムービー音声も再生されない。
ユニット／水面 建物／地形の表示	各グラフィック表現を「高／中／低」で設定。
合戦の命令時に随時停止	合戦のコマンド実行時に時間を「停止しない／停止する」で設定。
ハードウェアカーソル	ハードウェアカーソルを「オン／オフ」で設定。「オフ」にすると画面がちらつきにくくなる。
エフェクト／フォグ	特殊効果、霧を「オン／オフ」で設定。

◉ **バージョン情報**　●バージョン情報が表示される。
◉ **スタートメニュー**　●スタートメニュー（P.2）に戻る。
◉ **ゲーム終了**　●ゲームを終了する。

野戦画面

野戦は「野戦画面」で行います。

野戦マップ

攻撃側／守備側双方の本陣、砦、部隊が表示される。野戦が発生した場所によって、地形が異なる。

スクロール	画面端にカーソルを合わせると、その方向にスクロール。
ズームアップ／ダウン	ホイールボタンを上下に回すと、ズームアップ／ダウン。
回転	ホイールボタンを左右にドラッグすると、左右に回転。
視点切替	ホイールボタンを上下にドラッグすると、視点を上下に切り替え。

本陣

攻守1つずつ。士気／兵士数を回復できる。本陣を敵に占拠されると敗北。

部隊アイコン

青色（下段）がプレイヤー、赤色（上段）が敵側。部隊アイコンをクリックすると、その部隊をマップ上からクリックして選んだのと同じことになり、命令が出せる。右クリックすると複数の部隊を選べる。敵の部隊アイコンを右クリックすると攻撃目標にできる。ダブルクリックすると、その部隊を画面中央に表示する。

部隊を率いる武将の名前と顔
1 武将 1 部隊。

防	部隊の状態	防（御）／移（動）／破（壊）／攻（撃）／射（撃）／潰（走）／挑（発）。は士気が高く、特殊なコマンドが実行可能。
	兵種	槍隊／長槍隊／弓隊／鉄砲隊／雨鉄砲隊／騎馬隊／騎馬鉄砲隊／良馬隊／大筒隊／国崩隊の10種。
1400	兵士数	0になると部隊は潰滅し、野戦マップから消える。潰滅した部隊の武将が戦死したり、捕虜になることがある。
	士気バー	敵の攻撃を受けると少しずつ下がる。0になると、「潰走」状態になる。
	部隊番号	キーボードの1～0（テンキーではない方）と対応。クリックするとグループを一括選択。
	総大将	総大将にマークが表示される。

部隊

クリックして命令を出す部隊を選ぶ。

戦況情報

現在の日時、天気、攻守それぞれの兵士数などが表示される。天気は時間の流れに応じて変化。



簡易情報

部隊を選んでいるときは部隊の情報、部隊を選んでいないときは軍勢の情報が表示される。

ショートカットキー

マップの操作（政略／野戦／攻城戦共通）	
スクロール	テンキーの「12346789」、または矢印キーの「↑↓←→」。
ズームアップ／ダウン	「PageUp」「PageDown」。
回転	「Ctrl」キー＋矢印キーの「←→」、または「W」「R」。
視点切替	「Ctrl」キー＋矢印キーの「↑↓」、または「Z」「X」。

部隊の選択（野戦／攻城戦共通）	
部隊番号で選択	数字キーの「1～0」（テンキーではない方）。また、「Shift」＋数字キーで部隊をグループ化できる。グループ化すると、複数の部隊に同時に同じ命令を出せる。
全部隊選択	「A」
射撃系全部隊選択	「T」
足軽系全部隊選択	「Y」
騎馬系全部隊選択	「U」
大筒系全部隊選択	「I」
部隊を順に選択	「Tab」

部隊の選択（野戦／攻城戦共通）	
停止／停止解除	「Space」
部隊アイコンの並び順切替	「Home」「End」
スピード加速／減速	「＋」「－」
砦／矢倉を順に中央表示	「B」

砦〈とりで〉

出陣している部隊数によって0～6つ（攻守3つずつ）。士気／兵士数を回復できる。

小

クリックすると、部隊アイコンを小型化。

群

部隊アイコンを選んでクリックすると、グループ化。

小地図

部隊が色分けで位置表示される。青色＝プレイヤー／水色＝プレイヤーの援軍／赤色＝敵正規軍／橙色＝敵の援軍。白い枠内が野戦マップに表示されている範囲。白い枠をドラッグすると、野戦マップの表示を切り替え。

軍勢

クリックすると、軍勢の情報の一覧が表示される。

部隊

クリックすると、部隊の情報の一覧が表示される。

停止／停止解除

クリックすると、時間の流れを停止する。部隊も行動を中断する。時間を停止したままで部隊に命令を出せる。もう一度クリックすると、時間が流れ、合戦が再開する。

合戦コマンド

合戦コマンド（P.60）が表示される。野戦／攻城戦共通。

スピード

時間の流れの速さを「壱～伍」で調整する。大きいほど速い。

攻城戦画面

攻城戦は「攻城戦画面」で行います。

本陣

攻撃側の本陣。攻撃側は士気／兵士数を回復できる。守備側が占拠すると、守備側の勝利。

戦況情報

現在の日時、天気、攻守それぞれの兵士数などが表示される。天気は時間の流れに応じて変化。

領地マップ

城と城下の様子、攻撃側の本陣、攻守双方の部隊が表示される。城や施設にカーソルを合わせると、施設名が表示される。

スクロール	画面端にカーソルを合わせると、その方向にスクロール。
ズームアップ／ダウン	ホイールボタンを上下に回すと、ズームアップ／ダウン。
回転	ホイールボタンを左右にドラッグすると、左右に回転。
視点切替	ホイールボタンを上下にドラッグすると、視点を上下に切り替え。

矢倉〈やぐら〉

城の各曲輪に配置されている。士気／兵士数を回復できる。

部隊

クリックして命令を出す部隊を選ぶ。

曲輪〈くるわ〉

最大三の丸まで。門だけでなく城壁を攻撃して崩せる。

本丸

城の天守。士気／兵士数を回復できる。攻撃側が占拠すると、攻撃側の勝利。

部隊アイコン

青色（下段）がプレイヤー、赤色（上段）が敵側。
部隊アイコンをクリックすると、その部隊をマップ上からクリックして選んだのと同じことになり、命令が出せる。右クリックすると複数の部隊を選べる。敵の部隊アイコンを右クリックすると攻撃目標にできる。ダブルクリックすると、その部隊を画面中央に表示する。部隊アイコンの見方は、野戦と同じ。



簡易情報

部隊を選んでいるときは部隊の情報、部隊を選んでいないときは軍勢の情報が表示される。

ショートカットキー

マップの操作（政略／野戦／攻城戦共通）	
スクロール	テンキーの「12346789」、または矢印キーの「↑↓←→」。
ズームアップ／ダウン	「PageUp」「PageDown」。
回転	「Ctrl」キー＋矢印キーの「←→」、または「W」「R」。
視点切替	「Ctrl」キー＋矢印キーの「↑↓」、または「Z」「X」。

部隊の選択（野戦／攻城戦共通）	
部隊番号で選択	数字キーの「1～0」（テンキーではない方）。また、「Shift」＋数字キー、または白で部隊をグループ化できる。グループ化すると、複数の部隊に同時に同じ命令を出せる。
全部隊選択	「A」
射撃系全部隊選択	「T」
足軽系全部隊選択	「Y」
騎馬系全部隊選択	「U」
大筒系全部隊選択	「I」
部隊を順に選択	「Tab」

部隊の選択（野戦／攻城戦共通）	
停止／停止解除	「Space」
部隊アイコンの並び順切替	「Home」「End」
スピード加速／減速	「＋」「－」
砦／矢倉を順に中央表示	「B」

施設

領地に開発された町並み（施設）。カーソルを合わせると、施設名が表示される。攻撃して破壊できる。

小

クリックすると、部隊アイコンを小型化。

群

部隊アイコンを選んでクリックすると、グループ化。

小地図

部隊が色分けで位置表示される。青色＝プレイヤー／水色＝プレイヤーの援軍／赤色＝敵正規軍／橙色＝敵の援軍。白い枠内が領地マップに表示されている範囲。白い枠をドラッグすると、領地マップの表示を切り替え。

軍勢

クリックすると、軍勢の情報の一覧が表示される。

部隊

クリックすると、部隊の情報の一覧が表示される。

停止／停止解除

クリックすると、時間の流れを停止する。部隊も行動を中断する。時間を停止したままで部隊に命令を出せる。もう一度クリックすると、時間が流れ、合戦が再開する。

合戦コマンド

合戦コマンド（P.60）が表示される。野戦／攻城戦共通。

スピード

時間の流れの速さを「壱～伍」で調整する。大きいほど速い。

画面の見方

画面の見方

政略コマンド

政略で実行するコマンドです。

政略コマンドの実行

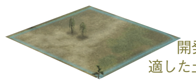
- 1ターンに実行できるコマンドの数（命令回数）は、大名（城主）の「政治＋統率」の値によって1～5回になります。実行できるコマンド数は、毎ターン、最大まで回復します。
- 1ターンに武将1人につき1つのコマンドを実行させられます。
- コマンドを実行しようとすると、配下武将が担当を志願してくることがあります。志願に応じてコマンドを実行させると、武将の忠誠が上がります。
- 「人事」（P.52）と「移動」（P.54）は、コマンド実行回数に含まれません。1ターンに何回でも実行できます。

内政

【開発】

- 町並みを開発します。
- 1つの領地で1度に開発できる町並みは1つです。武将の関連能力が高いほど、開発が早く進みます。領地や大名規模によって開発できる町並みが異なります。町並みの種類によって必要な金銭が異なります。

❶開発する町並みを選びます。
❷開発する土地を選びます。開発に適した土地にカーソルを合わせると、青色・緑色の枠が表示されます。



❸開発を担当する武将を選びます。

関連能力	政治



農村
農村を開発する。



効果	▲：農業
必要金銭	1000

商人町
商人町を開発する。



効果	▲：商業
必要金銭	1000

武家町
武家町を開発する。



効果	▲：兵士数
必要金銭	2000

寺町
寺町を開発する。



効果	▲：日本文化
条件	大名規模が大大名以上
必要金銭	2000

南蛮町〈なんばんまち〉
南蛮町を開発する。



効果	▲：南蛮文化
条件	大名規模が大大名以上
必要金銭	2000

貿易町
貿易町を開発する。



効果	▲：商業／南蛮文化
条件	大名規模が群雄以上
必要金銭	4000

公家町〈くげまち〉
公家町を開発する。



効果	▲：商業／日本文化
条件	大名規模が群雄以上
必要金銭	4000

宿場町
宿場町を開発する。



効果	▲：商業／兵士数
条件	大名規模が群雄以上
必要金銭	3000

忍の里〈しのびのさと〉
忍の里を開発する。



効果	▲：農業／計略の成功率
条件	大名規模が群雄以上
必要金銭	3000

鍛冶村〈かじむら〉
鍛冶村を開発する。



効果	▲：商業／鉄砲数
条件	大名規模が大大名以上
必要金銭	3000

牧場
牧場を開発する。



効果	▲：農業／軍馬数
条件	大名規模が大大名以上
必要金銭	3000

大社〈たいしゃ〉
大社を開発する。



効果	▲：商業／日本文化
条件	大名規模が覇者以上
必要金銭	5000

本願寺〈ほんがんじ〉
本願寺を開発する。



効果	▲：農業／日本文化
条件	大名規模が大大名以上
必要金銭	5000

八幡宮〈はちまんぐう〉
八幡宮を開発する。



効果	▲：兵士数
条件	大名規模が覇者以上
必要金銭	5000

更地〈さらち〉
町並みを壊して更地に戻す。



必要金銭	500

投資



●町並みに金銭を投資し、施設を発展させ（増やし）ます。
●武将の関連能力が高いほど、効果が大きくなります。
●投資できる町並みは、「開発」ができる町並みの種類と同じです。合戦で領地を失った場合、その領地が固有でもっていた町並みは、他の領地で投資できなくなります。
❶政略マップから発展させる町並みを選びます。投資可能な町並みにカーソルを合わせると、カーソルが（小判）に変わります。
❷担当させる武将を選びます。

効果	▲：農業／商業／日本文化／南蛮文化
必要金銭	500
関連能力	政治

治安



●金銭を使って、領地の治安〈ちあん〉を上げます。
●武将の関連能力が高いほど、効果が大きくなります。
●治安が高いと、金銭／鉄砲／軍馬の収入が増えます。
●担当する武将を選びます。

効果	▲：治安
必要金銭	500
関連能力	政治

治水



●金銭を使って、治水〈ちすい〉を上げます。
●武将の関連能力が高いほど、効果が大きくなります。
●治水が高いと、兵糧〈ひょうろう〉の収入が増えます。
●川のない領地では実行できません。川のない領地は、領地情報の治水が「－」と表示されます。
●担当する武将を選びます。

効果	▲：治水／民忠
必要金銭	500
関連能力	政治

徴兵



●田畑を壊し、農民を兵にします。
●武将の関連能力が高いほど、多く徴兵できます。
●壊される田畑は、自動的に１つ選ばれます。
●担当する武将を選びます。

効果	▲：兵士数　▼：民忠
関連能力	政治

徴収



●領民から金銭／兵糧を徴収〈ちょうしゅう〉します。
●武将の関連能力が高いほど、多くの金銭／兵糧を徴収できます。
●担当する武将を選びます。

効果	▲：金銭／兵糧　▼：民忠
条件	大名規模が大大名以上
関連能力	政治

施し



●領民に兵糧を施〈ほどこ〉し、民忠〈たみちゅう〉を上げます。
●武将の関連能力が高いほど、施しの効果が高くなります。民忠が高いと、金銭／兵糧の収入が増えます。
●担当する武将を選びます。

効果	▲：民忠
必要金銭	500
関連能力	政治

税率



●金銭と兵糧の税率を変更したり、関所を設置／廃止したりします。関所の設置／廃止は、大名規模が大大名以上のときのみできます。１ターンに１回のみ実行できます。
●金銭税率／兵糧税率を０％～100％で設定します。０％にすると収入が無くなります。金銭税率が高くなると、金銭の収入が増えますが、治安が下がります。兵糧税率が高くなると、兵糧の収入が増えますが、民忠が下がります。
●初期の設定では、金銭税率／兵糧税率は50％になっています。

効果	▲▼：金銭／兵糧／治安／民忠



関所を設け通行税を徴収する
チェックすると、街道上に関所を設置し、通行税を徴収する（大名規模が大大名以上のときのみ）。毎時節、金銭収入が得られる。

全領地一律とする
チェックすると、全領地の金銭税率／兵糧税率を一律で変更する。

城主意見
税率を変えると、城主が意見する。

軍事

敵領地に攻め込んだり、本拠城を決めたりします。

【決戦】

●大名規模が覇者以上の他大名に決戦を挑みます。
●野戦で総力戦を行い、勝利すると敵側のほとんどの城を奪えます。
●敗北すると、大打撃を受けます。
●「攻略」と同様に出陣武将を決めます。出陣できる武将は城主のみです。12人まで選べます。
●身分に関係なく兵士数は2000編制されます。
●[出陣]を選ぶと、決戦が始まります。

条件	大名規模が覇者以上

【攻略】

●敵領地に攻め込みます。
●複数の城から部隊を出陣させられます。
❶攻め込める敵領地が明るく表示されます。攻め込む領地を選びます。選んだ領地に■が表示されます。「室町御所〈むろまちごしょ〉（二条〈にじょう〉御所）」には大名規模が群雄以上でないと攻め込めません。
❷出陣元にできる城が明るく表示されます。出陣元にする城を選びます。
❸出陣させる武将を一覧から選びます。
❹部隊編制をします。[決定]を選ぶと、部隊編制を終了します。





城名／武将名／統率／知略
出陣元の城と武将の能力。

チェックして兵種を選ぶ。鉄砲（雨鉄砲〈あめてっぽう〉）／騎馬（良馬〈りょうば〉）／騎馬鉄砲〈きばてっぽう〉／大筒〈おおづつ〉（国崩〈くにくずし〉）を選ぶには、鉄砲／軍馬／大筒などの物資が必要。長槍は大名規模が大大名以上、雨鉄砲は覇者以上、良馬は群雄以上のときのみ選べる。

兵士数
100人（1小隊）単位で兵士数を入力。領地に兵士と、兵士と同数の兵種が必要。身分によって編制できる最大兵士数が異なる。

出陣元の兵士数／物資
出陣元の城にある兵士数／物資。

身　分	編制兵士数
足軽組頭	800
足軽番頭	1000
足軽大将	1200
侍大将	1400
中老	1600
家老	1800
宿老／大名	2000



❺選んだ武将が出陣武将一覧に表示されます。同様に②〜④を繰り返して8人まで出陣武将を選べます。出陣武将一覧で武将にカーソルを合わせると簡単な情報を表示します。選んで[解体]を選ぶと、出陣武将から解除できます。
[自動編制]を選ぶと、②〜⑤の手順を省けます。最適な出陣武将が選ばれます。
❻総大将を決めます。■をクリックして■を表示させます。大名が出陣する場合は、必ず大名が総大将になります。
❼[出陣]を選ぶと、合戦が始まります。

【共闘】

●共闘〈きょうとう〉軍とともに敵領地に攻め込みます。
●事前に「交渉」の「大名」で「共闘」（P.48）の約束をしておく必要があります。
●「攻略」（P.46）と同様に出陣武将を決めます。[出陣]を選ぶと、共闘の合戦が始まります。共闘の大名が援軍を出してくれるかは、各大名家の判断に任せられます。

【布武】



●天下布武〈てんかふぶ〉を行って、本拠城を決めます。
●本拠城を決めると、どんなに遠い領地にも本拠城からの攻略ができるようになります。

条件	大名規模が群雄以上
必要金銭	20000

交渉

他の大名／朝廷／商人と交渉します。

【大名】



残り交渉回数
📖が交渉回数、相手大名の情報、自家の情報

●他の大名と交渉します。大名の居城でのみ実行できます。
●使者となる武将の関連能力が高いほど、交渉が成功しやすくなります。
●１回のコマンドで「残り交渉回数」だけ交渉できます。交渉回数は、武将の「教養」の値によって１～５回です。
❶交渉先の大名と使者にする武将を選びます。
❷交渉内容を選びます。
❸［外交終了］を選ぶと、交渉を終了します。

関連能力　教養

◉貢物
●金銭を貢物〈みつぎもの〉して他大名との友好度を上げる。
●友好度が高いと、「役職」「同盟」「共闘〈きょうとう〉」「婚姻」が成功しやすくなる。

効果　▲：他大名との友好度
必要金銭　500

◉任命
●他大名に幕府の役職を与える。与えた大名家とは同盟が結ばれる。

効果　▲：他大名との友好度
条件　征夷大将軍就任の武将が大名家にいる

◉役職
●将軍から幕府の役職を得る。
●複数の役職を得ていると、低い役職を配下武将に与えられる（P.52）。金銭などを要求されることがある。

効果　▲：名声／将軍との友好度
条件　幕府と同盟を結んでいる

◉同盟
●他大名と同盟を結ぶ。
●同盟を結んだ相手と不戦の約束が結ばれる。援軍を出してもらえることがある。また、同盟した大名の領地にある町並みが開発できるようになる。金銭などを要求されることがある。

効果　▲：他大名との友好度

◉共闘
●他大名と共通の敵を攻略する（共闘）約束をする。
●共闘の約束があれば、「軍事」の「共闘」で共闘軍を送ってもらえる（P.47）。

効果　▲：他大名との友好度

◉婚姻
●他大名に自家の姫を嫁がせる。
●姫が嫁ぐと、婚姻関係が結ばれ、同盟と同じ効果がある。

効果　▲：他大名との友好度　▼：姫

◉従属
●他大名に従属を申し入れる。
●従属すると、他大名との同盟などの交渉ができなくなる。

効果　▲：従属先大名との友好度

◉脅迫
●他大名を従属するよう脅迫する。
●脅迫が成功すると、相手大名が従属する。

◉手切
●他大名との同盟／共闘／婚姻／従属の関係をすべて破棄する。

効果　▼：手切相手大名との友好度

【朝廷】



残り交渉回数
📖が交渉回数、朝廷の情報、自家の情報

●朝廷と交渉します。大名の居城でのみ実行できます。
●武将の関連能力が高いほど、交渉が成功しやすくなります。
●１回のコマンドで「残り交渉回数」だけ交渉できます。交渉回数は、武将の「教養」の値によって１～５回です。
❶使者にする武将を選びます。
❷交渉内容を選びます。
❸［外交終了］を選ぶと、交渉を終了します。

条件　大名規模が大大名以上
関連能力　教養

◉献上
●金銭を献上して朝廷貢献〈ちょうていこうけん〉を上げる。
●朝廷貢献が高いと、「官位」「朝敵〈ちょうてき〉」が成功しやすくなる。

効果　▲：朝廷貢献
必要金銭　500

◉官位
●官位を得る。
●複数の官位を得ていると、低い官位を配下武将に与えられる（P.52）。

効果　▲：名声　▼：朝廷貢献

◉朝敵
●他大名を朝敵に指名してもらう。
●朝敵になった大名は、他の大名からも敵視されるようになり、交渉も非常に不利な状態になる。

効果　▼：朝廷貢献

【商人】



●商人と交渉し、売買をします。
●相場は商人によって異なります。
●鉄砲や大筒〈おおづつ〉は南蛮〈なんばん〉文化が高いと安く買えます。
●交渉の回数に制限はありません。
❶売買の内容を選びます。取り引きする量などを入力します。
❷［売買終了］を選ぶと、交渉を終了します。

条件　領地に商人が訪れている

◉購入
●兵糧／軍馬／鉄砲／大筒／家宝を買う。

効果　▲：兵糧／軍馬／鉄砲／大筒／家宝　▼：金銭

◉売却
●兵糧／軍馬／鉄砲／大筒／家宝を売る。

効果　▲：金銭　▼：兵糧／軍馬／鉄砲／大筒／家宝

計略

●忍者を派遣して様々な計略を行います。
●担当する武将の関連能力によって、送り込める忍者のレベル、成功率が異なります。また、忍者のレベル（下忍〈げにん〉／中忍〈ちゅうにん〉／上忍〈じょうにん〉）が高いほど、計略の成功率や効果が高くなり、諜報などで見られる情報も多くなります。すでに潜入している忍者もさらに忍者を送り込むと、レベルが上がります。
●領地に「忍の里〈しのびのさと〉」（P.29）があると、忍者のレベルが高くなりやすく、計略が成功しやすくなります。
●派遣先の領地に関所（P.40）が設置されていたり、忍の里があると、忍者の潜入が成功しにくくなります。
●支配関係にある大名の領地には実行できません。
❶敵領地を選びます。
❷担当する武将を選びます。

関連能力	知略
必要金銭	100

諜報

●敵領地の情報を探るために忍者を派遣します。
●忍者が潜入に成功すると、敵領地や武将の詳しい情報が、情報画面で見られるようになります。従属させている大名家の情報はいつでも見られます。
●忍者が見つかると、情報は見られなくなります。



潜入失敗！

破壊

●敵領地の施設を破壊するために忍者を派遣します。
●忍者が潜入に成功すると、見つかるまで、施設を破壊し続けます。施設を破壊すると、民忠と治安が下がります。



流言

●大名同士の友好度を下げるために忍者を派遣します。
●忍者が潜入に成功すると、見つかるまで、周辺の大名家との友好度を下げ続けます。



扇動

●敵領地の民忠を下げるために忍者を派遣します。
●忍者が潜入に成功すると、見つかるまで、民忠を下げ続けます。



内応

●敵領地の武将の忠誠度を探って内応〈ないおう〉させるために忍者を派遣します。
●上忍が潜入すると、「引抜〈ひきぬき〉」が実行可能になります。
●忍者が見つかると、「引抜」ができなくなります。



潜入成功！

引抜

●すでに「内応」で潜入している上忍の手引きで武将を寝返らせます。
●成功すると、すぐに敵領地を去って配下武将になるか、内応の約束をしてもらえます。内応の約束のある武将は、合戦の際に「内応」で寝返らせることができます。また、合戦が起こらなくても数ターン後に敵領地を去って配下武将に加わることもあります。
❶敵領地を選びます。
❷引き抜く（寝返らせる）武将を選びます。
❸使者となる武将を選びます。

条件	すでに「内応」で上忍が潜入済み
関連能力	知略



政略コマンド

人事

配下武将の人事をします。

【委任】

●城主に領地の統治を委任します。
●委任する領地を選びます。

条件	2つ以上の領地を支配



◎委任指示

●内容を指示して委任する。

攻略指示	「攻撃重視／計略重視／内政重視」から１つ選んでチェック。攻撃重視は合戦で、計略重視は計略で、他大名の領地を攻略する。攻略重視の場合は、「目標選択」で目標となる他大名の領地を日本大図から選ぶ。
内政指示	「農業重視／商業重視／軍備重視／日本文化重視／南蛮文化重視」から内政で重視する項目を１つ選んでチェック。
禁止事項（複数選択可）	「農業発展／商業発展／軍備増強／日本文化発展／南蛮文化発展」から禁止する項目を選んでチェック。

◎完全委任

●城主（コンピュータ）に完全に委任する。

◎大名直轄

●プレイヤーが直接命令を出す。

【城主】

●城主を変更します。
●新たに任命した城主の身分が低い場合は、配下武将が不満を抱き、忠誠が下がります。
●領地にいる武将から新たな城主を選びます。

【論功】

●武将の論功をし、忠誠度を上げます。
●論功する武将を選びます。

効果	▲：武将の忠誠度　▼：金銭／家宝／官位／役職



◎金銭

●武将に金銭を与える。与える金銭を選ぶ。

◎家宝

●武将に家宝を与える。与える家宝を選ぶ。

◎官位

●武将に官位を与える。与える官位を選ぶ。

◎役職

●武将に役職を与える。与える役職を選ぶ。

【没収】

●武将から家宝／官位／役職を没収〈ぼっしゅう〉します。
●没収する武将を選びます。

効果	▲：家宝・官位・役職　▼：武将の忠誠度



◎家宝

●武将の家宝を没収する。
●没収する家宝を選ぶ。

◎役職

●武将の官位を没収する。
●没収する官位を選ぶ。

◎役職

●武将の役職を没収する。
●没収する役職を選ぶ。

【処罰】

●武将を処罰〈しょばつ〉します。●処罰する武将を選びます。

効果	▼：武将数



◎処断

●武将を処断する。
●処断した武将はゲームに登場しなくなる。

◎追放

●武将を領地から追放する。
●追放した武将は浪人になる。

【縁組】

●武将に姫を嫁がせ、一門〈いちもん〉衆にします。
●一門衆になった武将は、忠誠度が大幅に上がり、裏切りにくくなります。また、大名の後継者に選べるようになります。
❶ 武将を選びます。
❷ 嫁がせる姫を選びます。

効果	▲：武将の忠誠度　▼：姫



【登用】

●浪人を登用します。
●武将の関連能力が高いと、成功しやすくなります。
❶ 登用する浪人を選びます。
❷ 登用を担当する武将を選びます。

効果	▲：武将数
関連能力	政治



【隠居】

●大名を隠居させ、後継者に大名の座を譲ります。
●隠居〈いんきょ〉した大名はゲームに登場しなくなります。



政略コマンド

移動

武将や物資を移動します。

武将

●他の領地に武将を移動します。
●大名を移動させた場合は、移動先の城主は解任され、移動元は城主を選び直します。
●城主を移動させた場合は、移動元の城主を新たに決め直します。
❶移動先と移動元、２つの領地を選びます。
❷武将を選んで移動させます。
❸[決定]で武将の移動を決定します。
❹[終了]で移動を終了します。

条件　２つ以上の領地を支配



城主を決め直す
武将を移動する

物資

●２つの領地間で物資を輸送します。兵士は輸送できません。
❶輸送先と輸送元、２つの領地を選びます。
❷物資の量を決めます。
❸[決定]で物資の輸送を決定します。
❹[終了]で物資の輸送を終了します。

条件　２つ以上の領地を支配



物資の量を2領地間で配分

文化

文化に関する行事を催〈もよお〉し、武将の能力を上げます。　必要金銭　参加武将１人につき 500

茶会



●茶会〈ちゃかい〉を開いて、武将の政治経験値を上げます。
●茶会に招く武将を選びます。
●参加した武将のうち最も政治が高い武将と同じ値まで、他の武将の政治が上がることがあります。

条件　領地に茶人が訪れている

鷹狩

●鷹狩〈たかがり〉を行って、武将の統率経験値を上げます。
●鷹狩に招く武将を選びます。
●参加している武将のうち最も統率が高い武将と同じ値まで、他の武将の統率が上がることがあります。

条件　領地に特産「狩場〈かりば〉」がある



連歌



●連歌〈れんが〉の会を催して、武将の知略経験値を上げます。
●連歌の会に招く武将を選びます。
●参加している武将のうち最も知略が高い武将と同じ値まで、他の武将の知略が上がることがあります。

条件　領地に連歌師が訪れている

鑑賞

●芝居を鑑賞して、武将の教養経験値を上げます。
●芝居の鑑賞に招く武将を選びます。
●参加している武将のうち最も教養が高い武将と同じ値まで、他の武将の教養が上がることがあります。

条件　領地に歌舞伎役者〈かぶきやくしゃ〉／能役者〈のうやくしゃ〉が訪れている



合戦コマンド

野戦／攻城戦で実行するコマンドです。

合戦コマンドの実行

野戦／攻城戦では時間が自動進行します。戦況に応じて、味方部隊に合戦コマンドを実行して命令を出し直します。「停止」ボタンで時間を止めて合戦コマンドを実行することもできます。



【移動】

●移動します。
●入場可能な施設（味方の本陣／砦〈とりで〉／本丸／矢倉〈やぐら〉）を移動先に選ぶと、施設に入ります。
❶部隊をクリックして選びます。カーソルが※１に変わります。
❷移動先を右クリックします。



部隊を選んで



移動先を右クリック



※１

【攻撃】

●敵部隊を攻撃、または施設を破壊します。
●弓隊／鉄砲隊／雨鉄砲〈あめてっぽう〉隊／大筒〈おおづつ〉隊／国崩〈くにくずし〉隊は射撃を実行します。天気が雨／雪のときは、弓隊／雨鉄砲隊以外は射撃できません。
❶部隊をクリックして選びます。カーソルが※２に変わります。
❷敵部隊または施設を右クリックします。



部隊を選んで



敵部隊または施設を右クリック



※２

【鼓舞】

●近くの部隊の士気を上げます。離れている部隊には効果がありません。
●合戦特技（P.11）「鼓舞〈こぶ〉」を持つ部隊（武将）のみ実行できます。
❶部隊をクリックして選びます。
❷「鼓舞」を選びます。



鼓舞成功！

【収拾】

●状態異常（混乱／挑発）になった近くの部隊を回復させます。
●離れている部隊には効果がありません。
●合戦特技（P.11）「収拾〈しゅうしゅう〉」を持つ部隊（武将）のみ実行できます。
❶部隊をクリックして選びます。
❷「収拾」を選びます。



収拾成功！

【混乱】

●敵部隊を混乱させ、何もできなくさせます。
●離れている部隊には効果がありません。
●士気が「高い」以上で、合戦特技（P.11）「混乱」を持つ部隊（武将）のみ実行できます。
❶ 部隊をクリックして選びます。
❷「混乱」を選びます。



混乱成功！

【挑発】

●敵部隊を挑発し、自部隊を攻撃させます。
●離れている部隊には効果がありません。
●士気が「高い」以上で、合戦特技（P.11）「挑発」を持つ部隊（武将）のみ実行できます。
❶部隊をクリックして選びます。
❷「挑発」を選びます。



挑発成功！

【戦法】

●戦法を使った攻撃をします。
●士気が「高い」以上で、合戦特技（P.11）を持つ部隊（武将）のみ実行できます。



◉槍衾
攻撃されたときに強力な槍衾〈やりぶすま〉で反撃する。
合戦特技「槍衾壱」「槍衾弐」「槍衾参」を持つ槍隊（長槍〈ながやり〉隊）のみ実行可能。



◉突撃
強力な突撃をする。
合戦特技「突撃壱」「突撃弐」「突撃参」を持つ騎馬隊／良馬〈りょうば〉隊／騎馬鉄砲〈きばてっぽう〉隊のみ実行可能。



◉斉射
一斉射撃する。
合戦特技「斉射〈せいしゃ〉壱」「斉射弐」「斉射参」を持つ弓隊／鉄砲隊／雨鉄砲〈あめてっぽう〉隊のみ実行可能。

【退却】

●部隊を退却させます。
●総大将が退却すると、敗北になります。
●退却した部隊（武将）は、出陣元の城に戻ります。
❶部隊をクリックして選びます。
❷「退却」を選びます。



無念だが退却

【委任】

●部隊の行動を武将（コンピュータ）に委任します。
❶部隊をクリックして選びます。
❷「委任」を選びます。「委任解除」を選ぶと、委任を解除します。



部隊を委任

【内応】

●内応〈ないおう〉の約束がある部隊（武将）を寝返らせ、味方部隊にします。
●政略の「計略」の「内応」「引抜」（P.51）で、合戦前に内応の約束をしておく必要があります。
●内応の約束がある武将は部隊アイコンが青色で表示されます。
●総大将が内応した場合は、敗北になります。
●内応させる部隊（武将）を選びます。



敵を寝返らせる好機

合戦トライアルで遊ぶ

スタートメニューから「合戦トライアルで遊ぶ」を選ぶと、合戦トライアルがプレイできます。合戦トライアルでは、最大10個の合戦を1つずつクリアし、全合戦勝利をめざします。

合戦トライアルを始める	合戦トライアルをプレイする。
データをロードする	プレイ途中の合戦トライアルのデータをロードする。
合戦トライアルを作成する	登録した合戦データ P.5 で、合戦トライアルを新規に作成し、登録する。
合戦トライアルを変更する	登録した合戦トライアルの設定を変更する。
合戦トライアルを削除する	登録した合戦トライアルを削除する。
合戦トライアルの出力・読込	登録した合戦トライアルをファイルに出力したり、読み込む P.3 。

合戦トライアルを始める


合戦トライアル進行画面

合戦トライアルをプレイします。
①プレイする合戦トライアルを一覧から選びます。
②合戦トライアル進行画面で［出陣］を選ぶと、合戦を開始します。
③合戦に勝利すると、合戦評価画面（ランク：銅～金）が表示され、合戦トライアル進行画面に戻ります。［セーブ］を選ぶと、プレイ途中のデータをセーブできます。

勝利した合戦には「✓」印がつきます。1つ合戦に勝利すると、次の合戦に進めます。すべての合戦に勝利すると、トライアル評価画面（ランク：小大名～天下人）が表示されます。

合戦トライアルを作成する



自分で登録した合戦データで、合戦トライアルを新規に作成し、登録します。
10個まで合戦データを選べます。
［決定］を選ぶと、合戦トライアルの作成を終了します。

合戦トライアル名	合戦トライアル名を入力（全角10文字まで）。
合戦選択	合戦データを選択。
解説記入	合戦に関する解説を入力。
挿入・上へ・下へ	選択した合戦データの順番を入替。
削除	選択した合戦データを合戦トライアルから削除。
合戦データの情報	選択中の合戦データの情報を表示。

合戦エディタで遊ぶ

スタートメニューから「合戦エディタで遊ぶ」を選ぶと、合戦データを作成・登録できます。また、登録した合戦データをプレイできます。

合戦を開始する	登録した合戦データをプレイする。
合戦データを作成する	合戦データを新規に作成し、登録する。
合戦データを変更する	登録した合戦データの設定を変更する。
合戦データを削除する	登録した合戦データを削除する。
合戦データの出力・読込	登録した合戦データをファイルに出力したり、読み込む P.3 。

合戦を開始する

合戦データをプレイします。プレイする合戦データを一覧から選びます。

合戦データを作成する

合戦データを作成・登録します。

【①戦場マップ選択】


1 戦場となるマップを一覧から選びます。［野戦／攻城］で野戦／領地マップを切り替えられます。［時節］を選ぶと、新春～厳冬から時節を選べます。［シナリオ読込］［セーブデータ読込］を選ぶと、シナリオ／セーブデータを選べます。シナリオ／セーブデータによって登場する領地マップの発展状況が異なります。
［次へ］を選ぶと、出陣武将選択に進みます。

【②出陣武将選択】


2 ［武将］をクリックして出陣武将を一覧から選びます。攻守それぞれ12部隊まで選べます。武将の一覧で［シナリオ読込］［セーブデータ読込］を選ぶと、シナリオ／セーブデータを選べます。
※登録武将を登場させてプレイしたセーブデータがあれば、登録武将を出陣武将に選べます。
［次へ］を選ぶと、配置選択に進みます。

所属	総大将／本隊／援軍（援軍は4部隊まで）を選ぶ。
兵種	兵種の系統を選ぶ。実際に出陣する部隊は「4各種設定」の兵種選択で切替。
状態	通常／強攻を選ぶ。
兵士	部隊の兵士数を入力。
攻撃／守備	攻守の武将を切替。
自軍	プレイヤー側が攻撃／守備のどちらになるかを設定。

【③配置選択】


3 本陣／砦／部隊を好きな場所に配置します。本陣／砦／部隊を一覧またはマップ上でクリックし、配置先をクリックします。
［次へ］を選ぶと、各種設定に進みます。

【④各種設定】


4 合戦名や難易度を設定します。
［決定］を選ぶと、合戦データの作成を終了します。

合戦名	合戦名を入力（全角8文字まで）。
難易度	難易度を入門・初級・上級・超級から選択。
合戦開始日	合戦開始日を選択（1～30日）。
解説欄	合戦についての解説を入力。
兵糧・援軍到着日	本隊・援軍の兵糧（1～60日）・援軍の到着日（1～30日）を設定。
兵種選択	本隊・援軍の兵種を普通／上級兵種に設定。

各種データを編集する

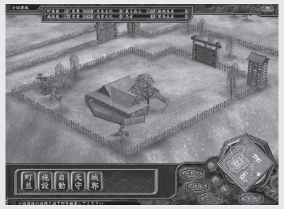
スタートメニューで「各種データを編集する」を選ぶと、領地・武将・家宝を作成・登録できます。

自分で領地を作成する

領地を作成・登録します。

領地を作成・登録する	領地を新規に作成し、登録する。日本大図から作成元になる領地を選ぶ。
登録領地を変更する	登録領地の設定を変更する。
登録領地を削除する	登録領地を削除する。
登録領地の反映／保留切替	登録領地がゲームに反映されるかされないかを切り替える。
登録領地データの出力・読込	登録領地をファイルに出力したり、読み込む P.3 。

【領地を作成・登録する】



町並	町並みを配置する。
施設	施設を配置する。
自動	自動で町並みの中の施設を配置する。
天守	天守を変更する。
城郭	城郭を変更する。
領地マップ	町並み・施設・天守・城郭などを設置・変更する。
初期化	領地の設定を初期状態に戻す。
一時保存	作成中の領地データを一時保存する。<注１>
読込	一時保存した領地データを読み込む。<注１>

<注１>作成を終了すると、一時保存されたデータは消えます。

自分で武将を作成する

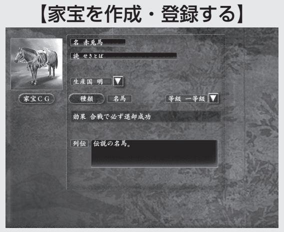
武将を作成・登録します。プレイングマニュアル P.3 を参照してください。

自分で家宝を作成する

家宝を作成・登録します。

家宝を作成・登録する	家宝を新規に作成し、登録する。
登録家宝を変更する	登録家宝の設定を変更する。
登録家宝を削除する	登録家宝を削除する。
登録家宝の登場／待機切替	登録家宝がゲームに登場するかしないかを切り替える。
登録家宝データの出力・読込	登録家宝をファイルに出力したり、読み込む P.3 。

【家宝を作成・登録する】



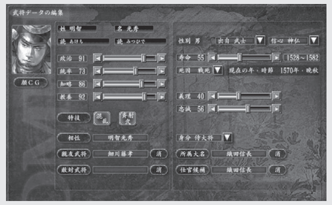
家宝 CG	CGを選ぶ。
名	家宝名を入力(全角6文字まで)。
読	家宝名の読みを入力(全角18文字まで)。
生産国	生産国を日本・南蛮・明から選択。
種類	家宝の種類を選択。
等級	等級を選択(一等級～十等級)。
列伝	家宝の列伝を入力。

ゲーム中のエディタ

ゲーム中に［機能］の「データ編集」を選ぶと、武将・姫・家宝・城のデータを編集できます。

武将

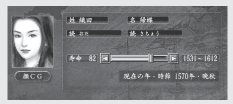
武将情報を編集します。［武将］タブを選び、一覧から武将を選びます。



顔ＣＧ	顔CGを変更。
姓・名	姓名を変更(全角4文字まで)。
読	姓名の読みを変更(全角8文字まで)。
能力	能力を変更(1～120)。
特技	合戦特技を変更(3つまで選択可)。
相性	相性をよくする武将を選択。
親友武将・敵対武将	親友武将･敵対武将を選択。
出自・信心	出自･信仰する対象を選択。
寿命	寿命の長さを変更。
死因	死因を病死･戦死から選択。
義理・忠誠	義理･忠誠を変更(1～100)。
身分	身分を足軽組頭～宿老から選択。
所属大名	所属大名を選択。
仕官候補	仕官する候補の大名を選択。

姫

姫情報を編集します。［姫］タブを選び、一覧から姫を選びます。



顔ＣＧ	顔CGを変更。
名	名を変更(全角4文字まで)。
読	名の読みを変更(全角8文字まで)。
寿命	寿命の長さを変更。

家宝

家宝情報を編集します。［家宝］タブを選び、一覧から家宝を選びます。



家宝ＣＧ	CGを変更。
名	家宝名を変更(全角6文字まで)。
読	家宝名の読みを変更(全角18文字まで)。
生産国	生産国を日本･南蛮･明から選択。
種類	家宝の種類を選択。
等級	等級を変更(一等級～十等級)。
保有者	保有者を変更(大名家か武将か商人)。

城

領地情報を編集します。［城］タブを選び、一覧から城を選びます。



名	城名を変更(全角5文字まで)。
読	城名の読みを変更(全角13文字まで)。
金銭～民忠	各種の領地情報を変更 (金銭／兵糧／兵士／軍馬／鉄砲／大筒は0～99999、 治安／治水／民忠は0～100)。
町並み	領地と町並みの相性を不適／適当／最適から選択。

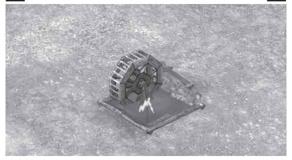
姫武将変換

ゲーム中に［機能］の「姫武将変換」を選ぶと、登場している未婚姫を武将にできます。
一覧から姫を選びます。

新施設

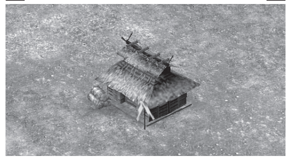
町並み（プレイングマニュアル P.24 ～ 31）で新施設が追加されました。「普請（ふしん）」で町並みを「開発」「投資」すると、町並みの中にランダムで建設されます。領地と町並みの相性（＝適性）、土地への適性などの立地条件が良いほど建ちやすくなります。
また、「建設」で町並みの中に直接建設できます。適性や立地条件が良いほど早く完成します。
新施設が建つと、通常の施設と同様に関連する領地情報が上がるほか、それぞれ特殊な効果があります。

水車（すいしゃ）



町並み	農村／忍の里／牧場／本願寺
関連情報	農業
特殊効果	治水が1時節1軒につき1上がる。

庄屋（しょうや）



町並み	農村／牧場
関連情報	農業
特殊効果	兵糧が1時節1軒につき10増える。

土蔵（どぞう）



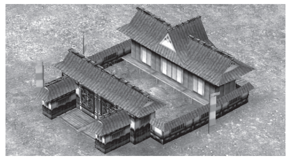
町並み	商人町／貿易町／宿場町／鍛冶村
関連情報	商業
特殊効果	金銭が1時節1軒につき10増える。

番所（ばんしょ）



町並み	武家町
関連情報	兵士数
特殊効果	治安が1時節1軒につき1上がる。

大名屋敷（だいみょうやしき）



町並み	武家町
関連情報	兵士数
特殊効果	城主の命令回数が1軒につき1上がる。

鐘楼（しょうろう）



町並み	寺町／大社
関連情報	日本文化
特殊効果	民忠が1時節1軒につき1上がる。

商会（しょうかい）



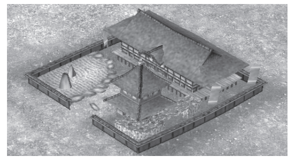
町並み	南蛮町／貿易町
関連情報	南蛮文化
特殊効果	その領地の武将が国崩隊を編制できる。金銭が1時節1軒につき10増える。

学問所（がくもんじょ）



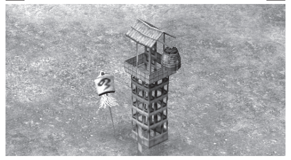
町並み	公家町／大社
関連情報	日本文化
特殊効果	未行動武将の政治･教養経験値が1時節1軒につき1上がる。

離宮（りきゅう）



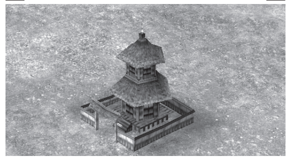
町並み	公家町
関連情報	日本文化
特殊効果	朝廷貢献が1時節1軒につき1上がる。「交渉」の「朝廷」で1軒につき1位階高い官位をもらいやすい。

火の見櫓（ひのみやぐら）



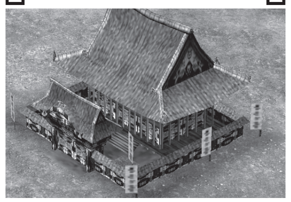
町並み	宿場町
関連情報	兵士数
特殊効果	攻城戦で守備側になったときに城郭の耐久度が1軒につき100上がる。

修験寺（しゅげんじ）



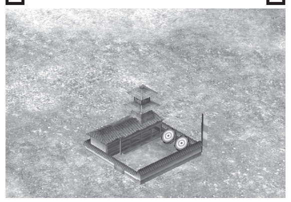
町並み	忍の里
関連情報	計略の成功率
特殊効果	未行動武将の統率･知略経験値が1時節1軒につき1上がる。

御坊（ごぼう）



町並み	本願寺
関連情報	日本文化
特殊効果	その領地の武将が鉄砲隊／雨鉄砲隊／騎馬鉄砲隊を編制したときに攻撃力が1軒につき3%上がる。

練兵所（れんぺいじょ）



町並み	八幡宮
関連情報	兵士数
特殊効果	その領地の武将が騎馬鉄砲隊を編制できる。その領地の武将が騎馬隊／良馬隊／騎馬鉄砲隊を編制したときに攻撃力が1軒につき3%上がる。

大八幡（だいはちまん）



町並み	八幡宮
関連情報	兵士数
特殊効果	その領地の武将が合戦開始時から強攻状態になる（兵士数1400以下に限る）。

政略コマンドの変更

政略コマンド（プレイングマニュアル P.42 ～ 55）は次のように変更されています。

普請

新規追加。

開発	旧「内政」の開発。「領地と町並みの相性＝適性」が追加。適性と立地条件が良いほど、新施設・高ランクの施設が建ちやすい／開発費用が安くなる／早く発展しやすくなる P.12 。大名規模による開発可能箇所／開発可能町並みの制限が無しに変更。１度に複数の町並みを開発可能に変更。寺町の効果は日本文化に訂正。
投資	旧「内政」の投資。ルールは開発と同様。
建設	投資による発展を待たず町並みの中に特定の施設を1つ建設する／破壊して更地に戻す。適性と立地条件が良いと、新施設が建てられ、早く完成する。
築城	領地の発展とは関係なく本丸･二の丸･三の丸の城郭を建設する。関連する領地情報が高いほど、建設費用が安くなる。高水寺城／二本松城／躑躅ヶ崎館／深志城／木曾福島城／栃尾城／桜洞城／霧山御所／佐東銀山城は山あいの城のため三の丸建設不可（領地発展による自然増築も無し）。しっくい塀はしっくい壁に訂正。
天守	領地の発展とは関係なく天守を建設する。南蛮文化が高いほど、建設費用が安くなる。

内政

治安／治水／徴兵／徴収／施し　／税率	変更無し。

軍事

決戦	攻め込める領地が群雄で2つ先、覇者で3つ先、天下人で4つ先に変更。	布武	大名規模が群雄以上に訂正。
攻略		配属	旧「移動」の武将。
共闘		輸送	旧「移動」の物資。

交渉

大名	大名居城以外の領地でも実行可能に変更。	共闘は婚姻を結んでいても実行可に変更。
朝廷		朝敵は他の大名を朝敵にするか、２年経過すると解除される。
商人	変更無し。	

計略

変更無し。

人事

委任	変更無し。	処罰	変更無し。
城主	城主任命時の忠誠度上昇が無しに変更。	縁組	
論功	金銭は一度に複数の武将に与えられるように変更。	登用	
没収	変更無し。	隠居	

移動

「軍事」に吸収。

文化

必要金銭が参加武将 1 人につき 50 に変更。

その他の追加・変更

プレイ設定

新しくゲームを始めるときに表示される「プレイ設定」に以下の内容が追加されました。



※白色の文字は初期状態

難易度 入門 初級 上級 超級	「入門」「超級」が追加。「入門」だと、コンピュータ大名の攻略スピードが遅くなり、合戦での戦術も甘くなる。「超級」だと、コンピュータ大名の攻略スピードが早まり、合戦の難易度も上がる。
登録家宝 登場する 登場しない	「自分で家宝を作成する」 P.6 で登録した家宝が登場するかしないかを設定。
登録領地 反映する 反映しない	「自分で領地を作成する」 P.6 で登録した領地がゲームに反映されるかされないかを設定。
上級兵種の使用 可能 不可能	上級兵種（長槍・良馬・雨鉄砲）を使用できるかできないかを設定。「不可能」だと、大名規模が上がっても上級兵種を使用できなくなる。
遠い城からの出陣 可能 不可能	離れた複数の領地から部隊を出陣させられるかどうかを設定。「不可能」だと、直接隣接する領地からしか出陣できなくなる（大名規模が上がっても遠くの領地から出陣できなくなる）。
城郭の自動発展 あり なし	領地の発展に応じて自動的に城郭が発展するかどうかを設定。
決戦コマンド あり 拒否可能 なし	決戦の有無を設定。「拒否可能」だと、決戦をしかけられても拒否できるようになる。ただし、決戦をしかけられて拒否すると名声が大幅に下がる。「なし」だと、ゲーム中に決戦が発生しなくなる。

環境設定

「環境設定」（プレイングマニュアル P.19）に以下の項目が追加・変更されました。
※自国の合戦は、自軍の合戦に訂正。

カメラ移動 高 中 低	カメラをズームアウトできる高さを切替。	※動作環境によっては、「高／中」に設定すると地形が正しく表示されないことがあります。
カーソル ソフトウェア ハードウェア DirectX	カーソルの描画方法を切替。	

情報一覧の操作

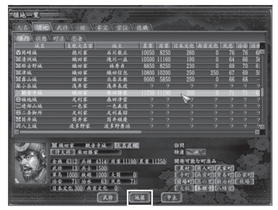
政略画面の［自家］［全体］などで表示される情報一覧に新たな機能ボタンが追加されました。



▼武将
自家の領地一覧や全体の領地一覧などで、領地を選んで［武将］をクリックすると、その領地にいる武将の一覧に切り替わります。



▼領地
全体の大名一覧などで、大名を選んで［領地］をクリックすると、その大名の支配する領地の一覧に切り替わります。



▼地図
自家の領地一覧や全体の領地一覧などで、領地を選んで［地図］をクリックすると、その領地の領地マップに切り替わります。

その他の追加・変更

開発・投資のルール変更

「内政」コマンドであった開発･投資が､「普請(ふしん)」コマンドに変更されました。
また、開発･投資のルールが以下のように変更になりました。

◉ 領地相性の追加

町並みの発展のしやすさに関係する立地条件(「土地への適性」「町並み同士の相性」)の他に、「領地と町並みの相性＝適性」が追加されました。領地によって相性の良い町並みが異なります。適性は、領地情報の「開発」で最適(青)／適当(緑)／不適(茶)の三段階で表示されます。また、領地一覧では最適(○)／適当(△)／不適(×)で表示されます。

	領地情報の「開発」	領地一覧
最適	青	○
適当	緑	△
不適	茶	×

◉ 適性と立地条件の影響

適性と立地条件は、町並みの発展のしやすさだけでなく、高ランクの施設の建ちやすさや開発費にも影響するように変更されました。適性と立地条件が良いほど、新施設･高ランクの施設が建ちやすく、開発費も安くなります。「適性が【最適】」または「適性が【適当】でかつ立地条件が【最良】」でないと、新施設は建ちません。



	低ランク	高ランク	新施設
農　村	田畑	水田／米蔵	庄屋／水車
商人町	市／酒屋	座／茶室／歌舞伎小屋／黄金茶室	土蔵
武家町	足軽長屋	武家屋敷	大名屋敷／番所
寺　町	寺社	五重塔／大仏殿	鐘楼
南蛮町	南蛮寺	セミナリヨ／大聖堂	商会
貿易町	座／商館	南蛮酒屋／茶室／見せ物小屋／交易所	商会／土蔵
公家町	公家屋敷／座	茶室／能舞台	離宮／学問所
宿場町	市／酒屋	賭場／歌舞伎小屋／湯治場	土蔵／火の見櫓
忍の里	田畑／水田	忍者屋敷／米蔵	修験寺／水車
鍛冶村	市／酒屋	鉄砲鍛冶	土蔵
牧　場	田畑／米蔵	馬牧場	庄屋／水車
大　社	市／寺社	大社／五重塔／座	学問所／鐘楼
本願寺	田畑／一向寺	本願寺／道場／水田	御坊／水車
八幡宮	足軽長屋	八幡宮／武家屋敷	大八幡／練兵所

◉ 制限の撤廃

大名規模によって制限されていた最大開発可能箇所、開発できる町並みの種類がなくなりました。小大名から30カ所まで、領地固有の町並み･同盟その他で開発できるようになっている町並みを開発･投資できます。また、宿場町の湯治場は、特産「源泉」がなくても建設できるようになりました(「源泉」が削除されました)。

家宝の列伝

一覧などで家宝にカーソルを合わせると表示される家宝情報に、列伝が追加されました。